

Qwixx Duello

Steffen Benndorf

Giocatori: 2 partecipanti

Età: da 8 anni in su

Durata: 15 minuti circa



Se conoscete già il nostro gioco a dadi »Qwixx«, molte cose di questa versione a duello vi giungeranno note. Anche in questo caso si occupano di nuovo le caselle **da sinistra a destra**, però non vengono formate croci, bensì inserite pedine. **La pedina più avanti** di tutte (e quindi quella che sta all'estrema destra) in ogni fila di colore ha un significato di tutto particolare: può essere buttata giù dall'avversario. Inoltre, in ogni fila di colore il possessore della pedina più avanzata può erigere su questa una pila di più pedine. Ogni pedina della pila fa punti nella conta.

Materiale: 1 tabellone, 6 dadi, 22 pedine nere e 22 pedine grigie

La sistemazione delle pedine

Ogni giocatore può sistemare le sue pedine in ogni fila di colore sostanzialmente soltanto **da sinistra a destra** – si fa sempre riferimento alle pedine proprie (presenti al momento nella fila di colore). Nel farlo, il giocatore può lasciare degli spazi grandi quanto vuole. **Attenzione:** Dovendo buttare giù una pedina, da allora in poi si farà riferimento alle proprie pedine presenti in quel momento.

In ogni casella può esserci sempre soltanto **una pedina** – le pedine dell'avversario non si possono buttare giù. **Unica eccezione** è la pedina in ognuna delle quattro file di colore che si trova più avanti di tutte all'interno della fila (e cioè all'estrema destra). Questa pedina (e soltanto questa!) può essere **buttata giù** dal giocatore avversario se questo lanciando il dado fa il numero corrispondente e mette al suo posto una propria pedina nella casella. La pedina abbattuta viene restituita al giocatore interessato, che potrà poi posizionarla di nuovo in seguito.

Il **possessore della pedina più avanti di tutte** in ciascuna delle quattro file di colore può mettervi sopra un'altra pedina se con il dado fa il numero corrispondente e lo utilizza. Lo può fare fintanto che nessun'altra pedina starà più avanti in questa fila – la pila può quindi innalzarsi quanto si vuole. Se una pila è formata da **almeno 2 pedine**, non potrà più essere buttata giù dall'avversario nel corso del gioco. L'avversario può impedire che il possessore di una pila possa mettervi sopra altre pedine soltanto superandolo con sue pedine.



Esempio:

Nella fila rossa, il Nero ha al momento la pedina più avanzata di tutte nella casella 7.

- Il giocatore delle pedine grigie deve avanzare a destra del 3, mettendo quindi una pedina sulle caselle 4, 6, 8, ecc. Se usa un 7 rosso, può buttare giù la pedina nera e mettervi al suo posto una delle sue pedine grigie. **Attenzione:** La pedina nera sulla casella 5 non può più essere abbattuta.
- Se il giocatore delle pedine nere usa di nuovo un 7 rosso, può impilare un'altra pedina sopra la pedina più avanti. Può anche usare invece un numero più alto (8 rosso, 9 rosso, ecc.) se lo lancia con i dadi e posizionare un'altra pedina alla destra del 7.



Esempio:

Nella fila blu, il Grigio al momento ha la pedina più avanti di tutte sulla casella 5.

Siccome qui si è già formata una pila, questa non può essere buttata giù dal Nero.

- Il giocatore delle pedine nere deve avanzare a destra del 9, mettendo quindi una pedina sulle caselle 7, 6, 4, ecc.
- Se il giocatore delle pedine grigie usa di nuovo un 5 blu, può mettere un'altra pedina sopra la pedina più avanzata, cioè sulla pila che si trova lì. Se con il dado lancia un 4 blu o un 3 blu, può mettere un'altra pedina a destra del 5. **Attenzione:** Al momento il Grigio non può ancora mettere nessuna pedina sulla casella 2, perché la casella all'estrema destra può essere prima occupata dalla 6ª pedina di un giocatore (vedi »Chiudere una fila«). Potrebbe farlo il Nero, perché ha già posizionato 5 pedine.

Svolgimento del gioco

Ciascun giocatore riceve 22 pedine di ciascun colore, che posa davanti a sé. Si sorteggia il giocatore che fungerà per primo da giocatore attivo. Il giocatore attivo lancia **tutti e sei i dadi** e compie poi **una dopo l'altra** entrambe le azioni sottostanti.

Nota: Diversamente dal gioco a dadi originale »Qwixx«, il giocatore non attivo non può servirsi di nessuna delle due azioni.

1.) Il giocatore attivo somma i pallini **dei due dadi bianchi** e dice ad alta voce e chiaramente il totale. Il giocatore attivo (e soltanto lui!) può (ma non è obbligato) mettere ora una delle sue pedine corrispondenti al numero dichiarato in una **qualsiasi** fila di colore di sua scelta, secondo le regole di posizionamento. **Max è giocatore attivo. I due dadi bianchi mostrano un 4 e un 1. Max dice forte e chiaro »cinque« e mette una delle sue pedine sulla casella 5 nella fila di colore giallo.**



2.) Il giocatore attivo (e solo lui!) può (ma non è obbligato) abbinare ora giusto **un dado bianco** con giusto **un dado di un colore a sua scelta** e mettere una delle sue pedine, che corrispondono alla somma, nella fila del colore del secondo dado, secondo le regole di posizionamento. **Max abbinava il 4 bianco con un 6 blu e mette una delle sue pedine nella fila blu sulla casella 10. Attenzione:** Se il giocatore attivo ha collocato una pedina nell'azione 1, **non può occupare la stessa casella** nell'azione 2. Se si utilizzano l'azione 1 e anche l'azione 2 per il posizionamento, bisogna occupare **due caselle diverse**.



Importantissimo: Se il giocatore attivo non mette una pedina in una fila di colore **né** nella 1ª azione **né** nella 2ª azione, deve allora mettere una delle sue pedine nella colonna **»Lanci mancati«** (Fehlwürfe).

Adesso l'altro giocatore diventa il nuovo giocatore attivo. Prende tutti e sei i dadi, li lancia e compie quindi le due azioni una dopo l'altra. Si continua a giocare nel modo descritto in successione.

Evitare una fila

Se un giocatore volesse occupare con una pedina la **casella numerata all'estrema destra** in una fila di colore (12 rosso, 12 giallo, 2 verde, 2 blu), deve allora avere messo prima **almeno cinque pedine** in questa fila di colore – di massima si conta anche ogni singola pedina all'interno di una pila. Quando il giocatore occupa infine la casella numerata all'estrema destra, allora mette ancora **in più** una delle sue pedine sulla casella con il lucchetto immediatamente vicina – questa pedina sarà poi conteggiata nel calcolo finale! Questa fila di colore è così completata e nei giri successivi non si potrà più mettere in questa fila nessun'altra pedina. Viene **subito** eliminato dal gioco il dado del colore corrispondente a questa fila, che non sarà più utilizzato.

Nota: Se un giocatore dovesse mettere la sua ultimissima pedina sulla casella all'estrema destra, il gioco termina subito (vedi »Fine del gioco e conta«) e non potrà più mettere nessuna pedina sulla casella con il lucchetto.

Laura mette una delle sue pedine grigie sul 2 verde e in aggiunta una pedina sul lucchetto. La fila verde adesso è tutta compatta e il dado verde viene eliminato dal gioco.



Fine del gioco e conta

Il gioco può concludersi in tre modi diversi. In tutti questi casi, il gioco finisce **subito**. Se uno di questi casi dovesse verificarsi nel corso della 1ª azione di un giocatore, questo non potrà più compiere la sua 2ª azione – è subito la fine.

- Un giocatore mette sul tabellone la sua ultima pedina.
- Nella colonna dei lanci mancati ci sono in tutto quattro pedine (non importa di quali giocatori).
- Due file di colore in tutto sono state completate (non importa da quali giocatori).

Conta: Sul lato destro del tabellone è indicato quanti punti un giocatore ottiene per le proprie pedine all'interno di una fila di colore. **Attenzione:** Se qualcuno dovesse avere più di 12 pedine in una fila di colore, questo è sì consentito, però si calcolano al massimo 12 pedine per fila di colore. Ogni lancio mancato fa cinque punti in meno. Vengono segnati su un foglio i punti per le quattro file di colore e i punti in meno per i lanci mancati di ciascun giocatore, e si fa la somma. Il giocatore con il punteggio totale più alto è il vincitore.